СЕПТЕМВРИ 1993

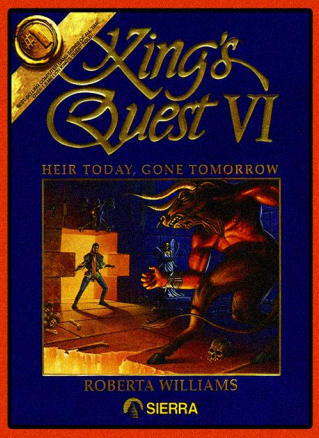
GAMES & MUSIC

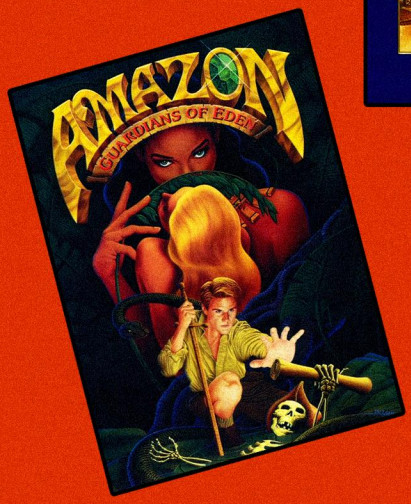
COMPUTER GAMES

King's Quest VI
Eco Quest II
Dune II
Gobliins
Top 10 Games

MUSIC

Дюран Дюран
Лени Кравитц
Бон Джови





ММ ЗИТ

- PS 386; 486; модули за тях
- PS/XT 12MHz/ 640K/ 360K

	20MB	40MB
Hercules	8700 лв.	10200 лв.
VGA	12300 лв.	13800 лв.
CGA	11300 лв.	12800 лв.
EGA	10900 лв.	12400 лв.
MVGA	8900 лв.	10400 лв.

- Принтрери
  - Star LC 15
  - CPF/ 36/ 9pin
  - CPL 15/ 24pin
  - SAMSUNG 9pin/ 80 колони
  - EPSON LQ100
  - касети за принтери, хартия

Монитори SVGA 0.28; VGA 0.39; EGA; CGA; MVGA

Факсове FUNAI

ДЖОЙСТИЦИ

МИШКИ

ФИЛТРИ

ДИСКЕТИ

София бул. "Цариградско Шосе" 7 км. сградата на ЗИТ ☎754-069 факс754-069

ЦЕНИ ЗА РЕКЛАМИ

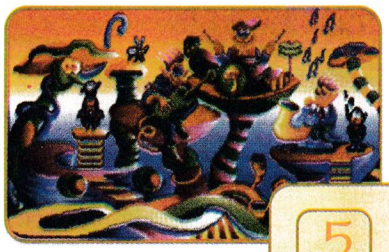
В книжното тяло:

За 1 см²	-	15 лв. + 25 % за всеки допълнителен цвят.
1 страница	-	6000 лв. + 46 % за всеки допълнителен цвят.
1/2 страница	-	3500 лв. + 46 % за всеки допълнителен цвят.
Първа страница на корица	-	25 000 лв.
Втора и Трета страница на корица	-	20 000 лв.
Четвърта страница на корица	-	24 000 лв.
Отстъпки за поредица реклами		3 % и 5 %

Кирил Гяцов тел: (02) 74-50-79.

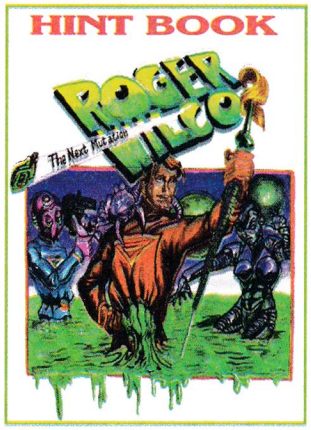
СЪДЪРЖАНИЕ

4 King's Quest VI



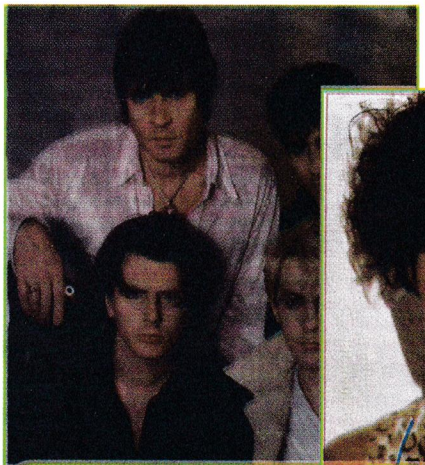
5 GAMES Review

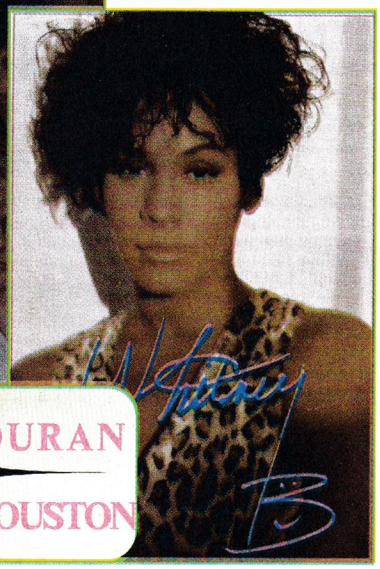
4 Lost Secret of the Rainforest



9

13 ALONE in the Dark



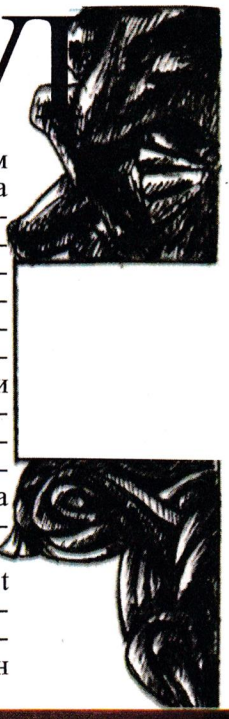


24 DURAN DURAN

25 WHITNEY HOUSTON

23 BON JOVI отвътре

King's Quest VI



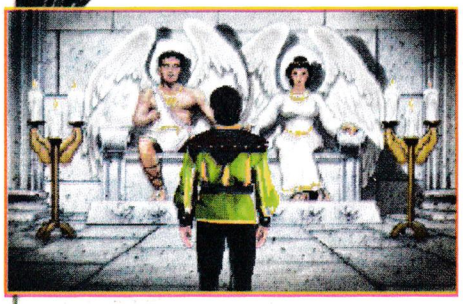
След всички истории на омраза, които бяха обект на вашите многобройни микроавантюри, ето най-сетне една любовна история.

В предишния епизод King's Quest V, вие имахте възможността да се биете срещу Mardack, злодеят, който държеше принцеса Cassima като заложница. В King's Quest VI вие отново ще тръгнете да я спасявате. Тук сте в кожата на Alexander, син на Graham (тези, които са изиграли King's Quest V познават семейство Graham), който се влюбва лудо в принцеса Cassima. Като не издържа повече далече от нея, Alexander е решен да тръгне за царството на бащата на Cassima, за да открие любимата си. Веднъж пристигнал, нашият герой установява, че за пореден път красивата принцеса е била отвлечена. Този път я държи като заложница великият везир на царството.

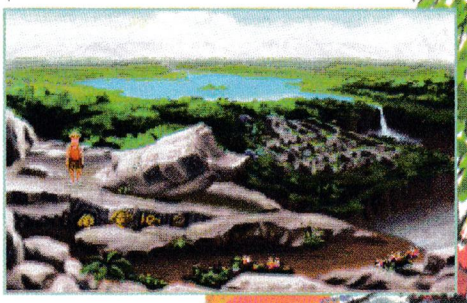
Вие ще откриете Cassima и ще я освободите, за да и признаете, че я обичате. Остава да се разбере дали тя ще приеме вашата преданост и любов.

Ще трябва да обиколите многобройни острови- царството е огромен архипелаг. На всеки остров ще се срещате с нови загадки. Графиките и декорите на King's Quest VI са прекрасни и впечатляващи, анимациите на хората в сцените на бой са съвсем невероятни. За да ги реализират програмистите са използвали обичайните си техники - да наемат актьори, да ги снимат в желаните пози и после да прехвърлят всичко това върху компютър.

King's Quest VI е една чудесна игра, с широк и завършен замисъл.



LOST SECRET OF THE RAINFOREST



От приказните земи на King's Quest и необятните космически пространства на Space Quest до улиците на града от Police Quest, игрите на Sierra ни доставят удоволствие, заради откриването на нови, непознати светове. В "Изгубените тайни на Дъждовната гора", последната версия на Eco Quest, ви предстои да се запознаете с един от най-интересните светове на Sierra. Той е населен с фантастични същества и е пълен със сложни препятствия, но всъщност е напълно реален.

"Изгубените тайни на Дъждовната гора" е невероятна приключенска игра, която ще достави удоволствие на всички, но най-вече на 10 годишните или малко по-големите деца. В нея вие ще трябва да се преборите с най-различни неща, които заплашват амазонската гора. В това приключение ще трябва да минавате през гъстата джунгла, да влизате в пещери с причудливи форми, да изследвате развалини от древни цивилизации, да покорявате върхове. Сцените са увлекателни, създадени с помощта на красиви рисунки. Те са толкова убедителни, че без усилие можете да различите изгрев от залез. Чувството, че наистина сте там, се допълва от динамичния стерео-звук с автентични гласове на животни и мелодии от местната, индианска музика.

Въпреки, че е прекрасно, вашето пътуване из екзотичната страна не е пикник. Неочаквани опасности ви дебнат на всяка крачка. Трябва да откривате скрити за дълго от човека знаци и да бягате бързо от безскрупулни негодници. Ще срещнете заплашителни зверове, дива флора и древни култури. Задачата ви е да ги предпазите от бракониери и други нарушители, които са готови да унищожат околната среда. Ако успеете, ще научите истината, която са крие зад митовете за Дъждовната гора.

Покорете Южна Америка!

SIERRA

GOBLIINS 2

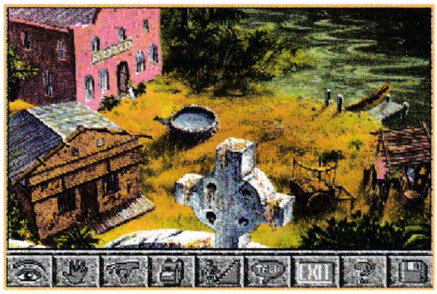
Едно от най-необичайните компютърни приключения, които бяха пуснати миналата година е "Гоблиинс" на Coktel Vision. Тази игра, в която се разказва за палавите гоблини беше разпространена от фирмата SIERRA. Сега Coktel Vision вече пуснаха и "Гоблиинс 2" за IBM. Само че този път някой е забравил едно от и-тата, докато се е забавлявал с тази игра. Сега те са две, а не три както е в оригинала.

Предисторията на играта се състои в това, че синът на крал Ангофар е отвлечен от голямо, зло чудовище и е заведен при демона Амоняк. Петдесет години по-рано демонът е бил ранен лошо от царя и за това сега иска да отмъсти, като направи принца свой слуга. Царят започва да търси авантюристи надлъж и нашир из цялата страна, които биха се наели да открият и освободят неговия син. Очевидно е, че точно това е и основната цел на играта.

Вие се появявате в играта два талантливи гоблина - сериозния дипломат Фингус и палавия Уинкъл. Тези двама герои поемат задължението да намерят принца и се телепортират в малкото селце, откъдето трябва да започне приключението им. Между другото, то би държало един психиатър зает с години заради своите подтиснати, нервни или направо луди жители. Селото е само част от света на играта. Той е разделен на множество малки части, като всяка от тях съдържа четири-пет места, които можете да посетите (селото е едно от тях, например). В тях обаче можете да се срещнете с проблеми, за решаването на които са необходими предмети, взети от съвсем друго място.

Както в оригиналния вариант, и в тази версия двамата гоблина се виждат на екрана и могат да се управляват едновременно. Кооперацията все още е главна цел в играта, защото много от проблемите в нея могат да се решат само ако гоблините работят заедно, като отбор. Светът тук е значително по-голям от този в първите гоблини, но графиката, управлението и хумористичните налудничави сцени, разбира се са съвсем познати.

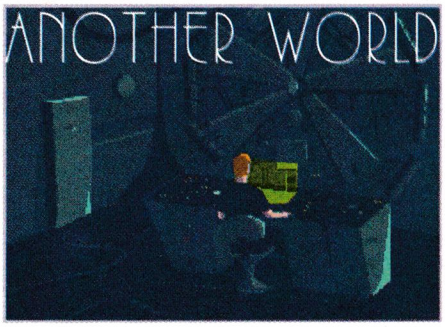
Внимавайте - "Гоблиинс 2" е необичайна игра, но тези, които искат да сменят страховитите подземни светове с нещо ново, или пък тези, които са харесали първата игра, определено ще я харесат. "Гоблиинс 2" наистина е забавна игра, която в момента се разпространява в Европа за MS DOS.



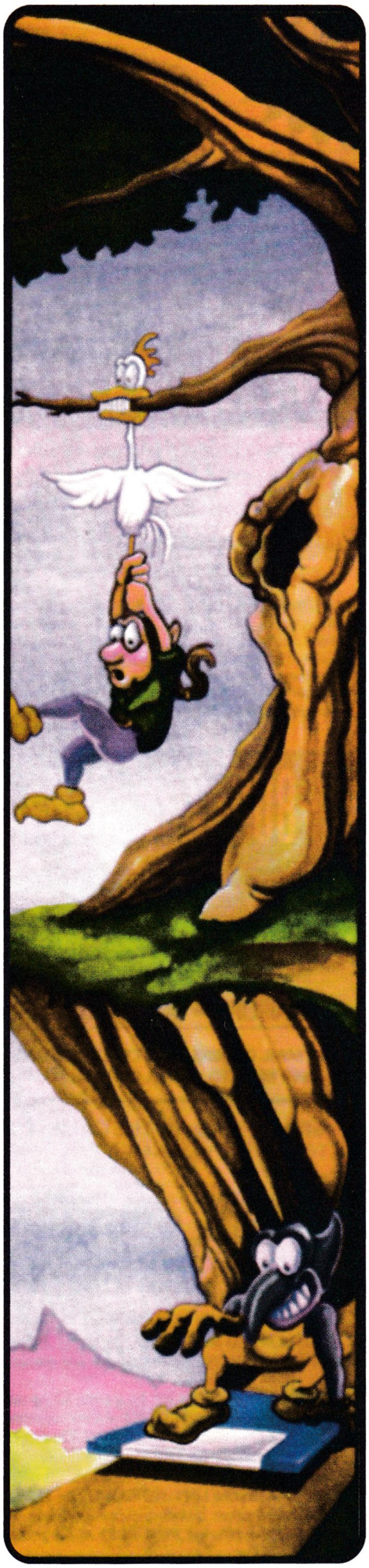
AMAZON
GUARDIANS OF EDEN

Amazon е една игра с неповторима графика, действителни герои, дигитализирани гласове и много звукови ефекти. Тя е направена в стила на филмите от 50-те години и се състои от 14 серии. Действието се развива в Амазонския басейн, където на всяка крачка дебнат опасности, в реките е пълно с кръвожадни пирани и растат огромни мравки. Героят тръгва да търси своя брат в този неизследван свят, където го очакват много приключения, странни запознанства и смъртта го следва навсякъде. Всеки епизод свършва в кулминационен момент, с който трябва да започне следващият. Начинът на игра може би ще е познат на тези, които са играли Heart of China, Martian Memorandum и Count Down.

ANOTHER WORLD



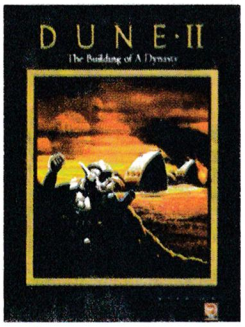
Трудно е да се определи жанра на играта "Another World". Тя е едновременно и arcade и логическа. Всъщност в играта вие представлявате учен, който се подлага на свой собствен експеримент, и който неочаквано се пренася в друг свят. След като изгледате предисторията и започнете играта вие се появявате в средата на дълбок басейн, на дъното на който живее гигантски октопод - от тук започват вашите приключения. Както сигурно се досещате, целта на играта е да се завърнете в своя собствен свят.



DUNE II

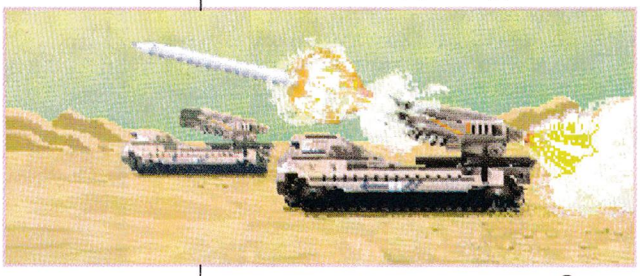
The Building of A Dynasty

Westwood STUDIOS

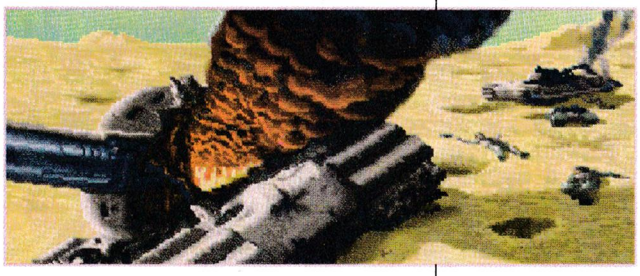


Едва ли някой любител на фантастиката не е чел книгата на Франк Хърбърт "Дюн" или не гледал едноименния филм по нея.

За да продължи добрата традиция известната фирма Virgin Games дава поръчка за поредицата игри "Дюн". Двете игри са реализирани от Cryo и Westwood.



От това, че игрите се реализират от различни фирми, идват и основните им различия. Westwood залага



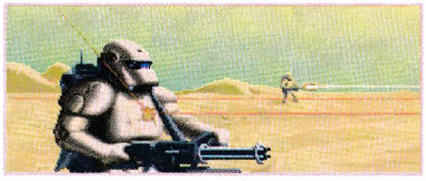
главно на плавния скрол и чудесната анимация, с които е известна. При Cryo те са заменени със статичната графика и анимация чрез смяна на цветовете. Изключение прави забележителната анимация преди началото на играта. Друго основно различие е в начина, по който е пресъздадена основната идея на книгата.

"Дюн 1" на Cryo ще се хареса повече на тези, които обичат приключенските игри. Основна цел в играта е да изпълняваш различните задачи, възложени от ментата (съветника) или от родителите си. Не са забравени и различните етапи на развитието на планетата. В началото основната задача е да изпълняваш поръчките на императора за добиване на подправката, а после трябва да смениш дейността на хората си в ползата на екологията и военното изкуство.

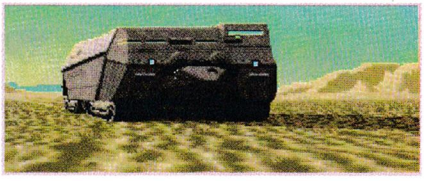
Сюжетът на "Дюн 2" доста се отдалечава от този на книгата. Самия факт, че можеш да играеш на страната на трите различни групировки говори много. Благодарение на това краен победител може да стане коя да е от страните. Основната идея и тук е да добиваш подправка и по този начин да печелиш кредити. С тях можеш да построиш заводи с най различно предназначение: заводи за подправка, за енергия, за леки или тежки машини, за въздушен транспорт и т.н. Всяка от страните има специфични оръжия. За атреидите това са "соник" танковете и свободните хора, а за

харконите - девастатор, танкове и саботьори. Не трябва да забравяме и за изключително мощните ракети

на императора, които ще ви създадат проблеми в последните нива. Срещу всички къщи работят и опасните пясъчни червеи. Таза игра ще



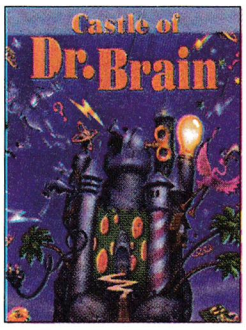
се хареса повече на любителите на стратегията.



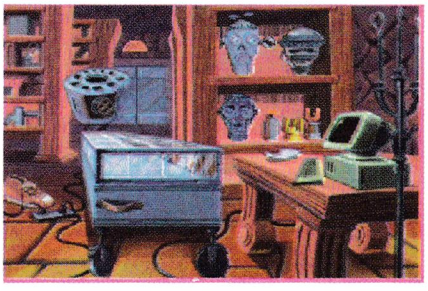
Въпреки различията в игрите, ако седнете пред която и да е от тях, трудно ще станете преди да я изиграете докрай. Тези, които играят на "Дюн 1", ще видят героят от "Туин Пийкс" агент Купър главният герой и във филма "Дюн".

The Castle of Dr. Brain

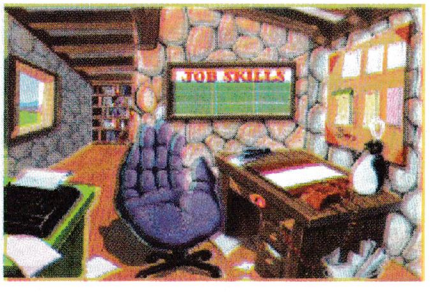
SIERRA

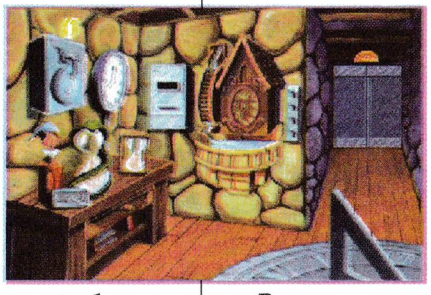


Тази игра спада към голямото семейство на Sierra, но доста се отличава от така наречените Quest игри. Ако човек е истински почитател на Sierra, тогава, напълно сме убедени, че тази игра ще достави удоволствие на почитателите на обучаващите игри.



Играта поразведрява атмосферата с човешки говор, при условие, че сте се снабдили с музикална платка. Тъй като играта е предимно логическа, трябва да вложите мисъл и логика. В нея може да се затрудните на някои места, които изискват набито око, съобразителност и ориентация. Пътят, по който може да се мине играта, е само един и ако не успееш да решиш някои от задачите си, оставаш там, където си, освен ако нямаш монета, с която да заплатиш за помощ. По-пестеливите запалянковци предупреждаваме, че спестените монети в края на играта не допринасят за нищо, така че използвайте ги в трудни ситуации. Всяко препятствие в тази игра е една отделна логическа игра. Някои от тях са познати на всички. Може да си поиграете на бикове и крави, на бесеница, ще подреждате пъзъл, ще се затрудните при преминаването на лабиринтите. Има и ниво, на което ще трябва да покажете вашите знания по алгебра или по-точно ще разберете дали сте си научили урока за геометричните и алгебричните прогресии в училище. Ако играете на Easy Level, играта ще ви се стори доста лесна. Но при Dificult Level ви гарантираме, че ще ви затруднят някои места. Към края на играта нивата стават по - сложни. Надяваме се да сте добре с английската лексика и граматика, а също така и да се интересувате от астрономия. Ще ви се наложи да посочвате имената на планетите от слънчевата система, но нещата ще се усложнят от това, защото играта ще заприлича на гоненица между котка и мишка.





С една дума, за да играете тази занимателна игра е необходимо да сте доста досетливи, проницателни и действате логично

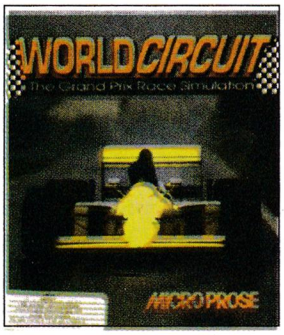
Графиката е много добра, въпреки че няма много движещи се обекти. В края на играта пред вас напълно реални автори ще правят смешни движения.

Sierra се е постарала да направи за всички нас - любителите на компютърни игри, една приятна и занимателна игра. Пожелаваме ви приятно играене, лутане и мислене в замъка на Доктор Бреин (Мозък).

World Circuit

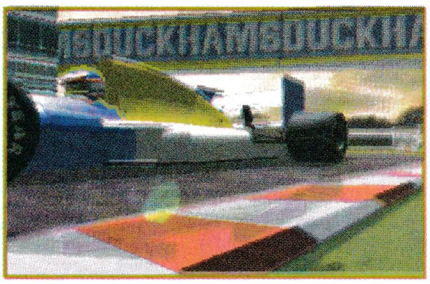
The Grand Prix Race Simulation

MICROPROSE
SERIOUSLY FUN SOFTWARE



"Обиколката на света" (Гран При), Micro Prose са създали симулатор за формула-1, който изключително достоверно пресъздава

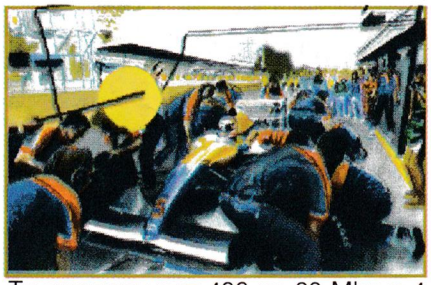
реалната обстановка на пистата. Въпреки, че играта има и отделни недостатъци, постигнат е съществен напредък в сравнение с други фирми, направили подобни игри.



Страстните почитатели на този тип игри немогат да не се съгласят, че откакто Electronic's Arts пусна на пазара своята "Индианаполис 500", столът пред компютъра все повече и повече започна да прилича на пилотската кабина.

"Обиколката на света" предоставя на играчите пилотското място и дава възможност да се състезават по 16-те най-известни писти в света - тези на формула-1. Всяка една от тях - от пистата Аделаида в Австралия до Унгария в Източна Европа, е истинско превъплъщение на пистата от реалния живот във всичките и детайли - от сградите и околната среда, до посо-

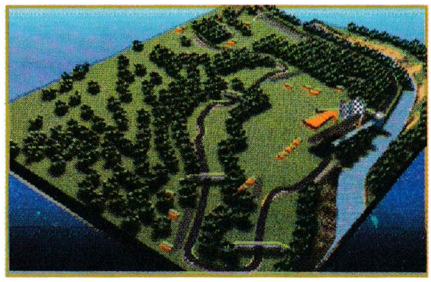
ката в която върви състезанието. Micro Prose препоръчват за играта минимум 286 процесор с 1 Mb RAM, но тези, които са се запознали с нея, са на друго мнение.



Те препоръчват 486 на 33 Mhz и 4 Mb Ram, за да могат да се виждат всички детайли и да се чуват всички звукови ефекти. Всичко в "Обиколката на света" е така, ся-

каш вие се намирате там сред Алън и другите момчета. Когато се опитвате да направите идеален завой се оказва, че или твърде късно или твърде рано сте натиснали спирачката (в единия случай влизате с голяма скорост в завоя и излизате от пътя, а в другия бивате задминат от доста състезатели).Завъртите ли волана по-силно

ще смачкате колата си в преградите отстрани или ще блъснете някой. Същото ще се получи и ако спрете рязко, без да погледнете дали отзад няма някой наподозиращ действията ви. Предполагам

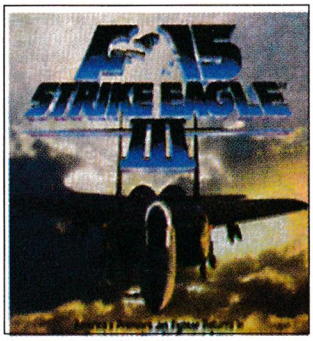


вече сами разбирате, че всичко е направено реалистично и действията ви трябва да бъдат такива каквито биха били на пилотите състезатели. И накрая да кажем нещо и за звуковите ефекти в игра-

та. Те са също така добре направени, както управлението и графиката. Така, както в ицтинското състезание те са различни в зависимост от това, откъде се следи действието! Ако сте избрали изглед отстрани, ще чувате звука на подминаващите коли, ако играете от пилотската кабина ще чувате форсирането на двигателя и скърцането на гумите по пътя (разбира се, за да усетите звуковите ефекти е нужно да имате музикална платка).

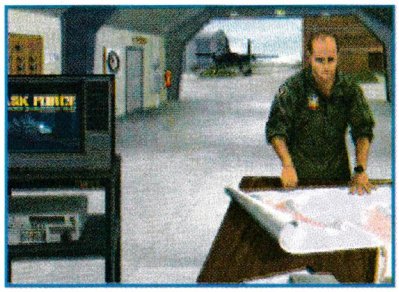
F-15 STRIKE EAGLE III

MICROPROSE
SERIOUSLY FUN SOFTWARE



След B-17 Flying Fortress, GunShip 2000 и F-117A Stealth Fighter 2.0tm Micro Prose представи своя най-нов симулатор - F-15 III. Всеки, който се е запознал с предишните симулатори на Micro Prose или други фирми, веднага ще забележи, че F-15 III е поне едно ниво над тях. Този продукт е една от най-добрите реализации на entertainment software за PC.

F-15 е написан на съвсем нов интерпретатор - в него са съчетани стандартната за Micro Prose векторна графика на движещите се обекти(танкове, коли, самолети, ракети и др.) с фини, но направени bitmap терени и много реалистично генерирани облаци и "губещ се в далечината" хоризонт. Подобно на Advanced Tactical Air Command самолетите променят нюансите на основния си цвят в зависимост от това как са осветени от слънцето или светлините на избухващите взривове



(особено ефектни са сенките им на фона на горящи нощем огньове). Освен това в зависимост от наклона на F-15E по таблото на кабината преминават различни отблясъци и много реалистично се променя сянката на HUD и другите монитори в самолета. Една от многото други подробности, които липсват в другите симулатори, е окачването на различните видове оръжия под самолета по време на полет.

При досегашните игри до момента на изстрелването бомбите и ракетите от инвентара на самолета се "водеха" от игрите само като маса и бройка, но при F-15 III те могат лесно да бъдат забелязани на някой от външните изгледи по време на полет (например изглед с F6). Също така силно се усеща и съпротивлението на въздуха, което намалява маневреността на самолета, ако е "много" натоварен. Като допълнение на всичко това не може да не се отбележи и графиката на рекламните клипове и "филмчета", както и картинките при избора на менютата, въоръжение-

то или различните видове подробни карти. Например началния клип, както и клиповете след получаване на повишение или медал са 3D "филмчета", на които могат да завидят рекламите на най-добрите продукти за компютърна графика и анимация.

Друга интересна възможност е F-15 да бъде игран по модем или чрез директна връзка чрез null cable през RS-port на два компютъра. По принцип това не е нова опция - различните версии на F-16 Falcon на Spectrum HoloByte също поддържат подобна връзка, но при F-15 тя е много по добре изпипана откъм грешки и удобство за работа, плюс някои уникални възможности представяни за пръв път на PC. Симулаторът поддържа три типа на игра при използване на модем (или директна връзка). Първия режим е стандартен - двама играчи на дуел един срещу друг (head to head play). Втория режим е двама играчи от "една страна" - като крило от два самолета - Wing Leader и WingMan срещу компютърно контролирани противници.

Третия режим е уникален и за пръв път се представя за PC - когато двамата играчи играят като един екипаж - Pilot и Weapon System Officer в един F-15E, но с възможност двамата да гледат в две различни посоки, да извършват и разпределят работата, както искат помежду си и много други по-специфични възможности, предлагани от режима Frnt/Bck Seat.

Независимо от големите постижения в областта на виртуалната среда и интерфейс най-големият успех на F-15 III е неговата уникална реалност. Играта предоставя

Данните за F-15 са взети от проспект

Екипаж	2	ч.	Max. скорост на височи-на	
Размах	12.9	м.	11 км.	2655 км/ч
Дължина	19.2	м.	Рад. на действие	8000км.
Височина	5.9	м.	Въоръжение	
Стартова маса	18145	kg.	1 оръдие 20мм	
Мощност	112.1	kN	6800 kg. оръжия	
Таван	20400	м.	(качващи)	

възможност всяка от опциите да бъде избирана между standard и authentic mode. При standard може да се наслаждавате на многото нови подробности, напълно реалните уреди и добрата графика. Но ако искате действително да се по-

чувствате като пилот на F-15E Strike Eagle, ще смените на authentic mode - тук вие и вашият самолет с нищо не се различавате от противниковите - не сте по-издръжлив, а понякога сте и по-бавен, по-слабо маневрен или по-лошо въоръжен от руските MIG и целите, които ще бомбардирате, не могат винаги да бъдат унищожени така, както би ви се искало.

King s Quest I

Quest for the Crown

SIERRA

фото: FOTAX

Преди много, много време, когато единорозите все още бродели в горите, Кралство Девентри се управляваше от крал Едуард и неговата прекрасна кралица. Хората в Девентри живеели преуспяващо и щастливо и навсякъде царувал мир. Но кралят и кралицата били нещастни защото нямали деца.

Един слънчев ден, крал Едуард и неговата кралица се разхождали в градината на двореца, когато изведнъж пред тях се появил могъщ вълшебник: "Зная вашата болка и мога да изрека заклинание, което ще ви донесе рожба", казал той.

"О, велики магьоснико, ако ни помогнеш, ще ти бъдем безкрайно признателни", възкликнала кралицата. "Ще те дарим с много почести и големи богатства", добавил кралят. "Не са ми нужни почести и богатства. Всичко, което искам в замяна, е Огледалото в махагонова рамка, което е окачено във вашата спалня."

Думите на магьосника ги накарали да се замислят, защото това огледало било безценно. То притежавало сила да предсказва бъдещето и помагало да се запази благополучието на кралството. Техни величества го използвали за да предсказват най-доброто време за засаждане или за прибиране на реколтата. С помощта на Огледалото управлявали кралството и преди тях. Това, което магьосникът искал, било наистина безценно. Кралят и кралицата се върнали в спалнята си, за да се посъветват с магическото Огледало. Те се втренчили в дълбочините му и видели фигурата на млад принц със златна корона на главата. Мислейки, че младежът е синът, за който те копнеели, кралят и кралицата с готовност дали огледалото на магьосника.

Месеци минавали, а кралицата не зачевала рожба. За първ път от четиристотин години реколтата на кралство Девентри била погубена от една ранна есенна буря. Кралят и кралицата ридаели, а хората гладували. С глада дошла ужасяваща чума и кралицата се разболяла. Три дни тя лежала в треска, а Едуард постоянно бдял над нея.

На четвъртия ден една мъничка фигура си проправила път между кралските пазачи. "Аз имам цяр за кралицата", казало човечето. Придворните бързо го въвели в стаята на Нейно Величество, където бил и кралят, вече напълно отчаян. "Изминах дълъг път, за да помогна на твоята скъпа съпруга. Този корен, известен само на джуджетата, лекува всяка чума."

Мъничето се навело над кралицата и докоснало с корена устните и. Очите и трепнали, отворили се и тя се усмихнала на Едуард.

"Можеш да поискаш всякакво възнаграждение за този чудотворен подарък", възкликнал крал Едуард.

"Искам за отплата Щита, който твоят баща ти остави, когато умираше", казало тихо джуджето.

Кралят пребледнял при тези думи. Този щит, направен от титан и украсен с изумруди, бил носен по традиция от владетеля на кралство Девентри. Според легендата, този, който го притежавал, бил непобедим. Повече от петстотин години нямало успешни атаки срещу кралството. "Поискай отново, малко човече! Ще ти дам толкова злато, колкото е теглото ти, но моля те недей да искаш Щита", казал кралят.

"Явно не ви е скъп животът на съпругата ви, Ваше Величество", казало джуджето. "Няма да взема друго възнаграждение, освен това, което поисках" и високомерно се обърнало да си върви.

"Върни се!", извикал Едуард. "Ще ти дам Щита". Джуджето го взело и го скрило в дълбините на земята, до които само джуджетата можели да достигнат.

Кралицата яла от корена, но полза нямало. Тя ставала все по-зле и един ден умряла. Църковните камбани на кралството забили на сутринта и кралят се зарекъл да отмъсти на лъжливото джудже.

Минали години и последиците от загубата на Щита си проличали. Войски нападнали отслабналото Девентри, и Кралят повел армиите си без Щита. Както никога преди това имало нужда от предсказанията на Огледалото за движението на вражеските войски, но и него го нямало. Минали години. Кралят бил много самотен. Един ден, докато яздел със своите придворни, Едуард попаднал на глутница вълци, които виели към един клон на огромно дърво. Когато групата приближила, вълците се разпръснали и хората видели красива млада жена, покачена на дървото.

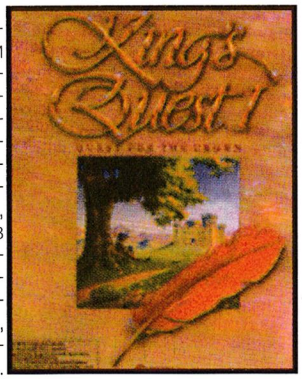
Тя слязла царствено. "Благодаря ви, че ме спасихте, . Аз съм принцеса Далия от Кралство Къмберланд. Преминавах през тези земи, когато глутница вълци нападна моята свита. Пазачът ми побягна ужасен от техните зъби, като ме остави съвсем сама. Дължа ви живота си и моите искрени благодарности".

Кралят бил очарован от принцеса Далия и я поканил да посети неговия замък. Той почувствал прилив на нов живот във вените си и знаел, че това е защото е срещнал някой, който може да запълни самотата, останала след загубата на неговата кралица.

След време Едуард помолил Далия да се омъжи за него и тя приела. Народът на Девентри бил много радостен, че ще има нова кралица - отново се възродила надежда за наследник. Започнали приготовления за грандиозните сватбени празненства.

Нощта преди сватбата Принцеса Далия пожелала на Едуард лека нощ. Той не усетил как ръката и се прокраднала към пояса му и измъкнала от там връзка ключове. Покъсно кралският ковчежник дошъл при краля с тревожни новини. Той бил намерил съкровищницата отворена с ключа на краля в ключалката.

Принцеса Далия била вътре и държала малко ковчеже от злато. Ковчежникът замръзнал на място. Смехът на принцесата се променил в кикот на вещица, а тялото и станало старо и повехнало. Тя сграбчила ковчежето, яхнала метлата си и излетяла през отворения прозорец.



Когато кралят чул тези новини, изпаднал в отчаяние. Ковчежето било вълшебно и било последното голямо съкровище, останало в Девентри. Независимо колко пари взимали от него, то винаги оставало пълно. Без него кралят не можел да купува повече храна или да плаща на войници.

Минали още няколко години, а Девентри ставало все по-бедно и по-слабо. Крал Едуард бил стар и немощен, и разбирал, че краят му е близо. Страхувайки се, че в страната ще настъпи голяма бъркотия когато умре, той изпратил да повикат неговия любим рицар, Сър Грахам.

"Ти си най-истинският и най-храбрият рицар в кралството ми, Сър Грахам. Много отдавна съзрях в дълбините на моето вълшебно огледало твоят лик, ала мислех, че съм видял моя син и наследник. Годините ми показаха колко съм грешал. Но пророчеството все още може да се изпълни. За да докажеш че си достоен за моята корона, ти заповядвам да тръгнеш по света и да върнеш трите големи Съкровища, отнети от Девентри с подлост и измама. Ако успееш да постигнеш целта си в това голямо търсене, ще станеш крал след моята смърт. Ако не успееш- нашето кралство ще става все по-слабо, докато бъде нападнато и завладяно от неприятелска страна.Върни се с победа, Сър Грахам!"

Сър Грахам тръгнал на път да намери и върне необикновените ценности. А вие трябва да намерите и трите вълшебни предмета, защото само могъществото на всичките би възстановило благополучието на Девентри.Вижте в легендите и приказките на феите за някакви следи. Не оставяйте нито един камък необърнат - така търсенето ви ще бъде бъзнаградено. По пътя събирайте толкова съкровища, колкото можете. Кралство Девентри ще се нуждае от всичко, което можете да му върнете.

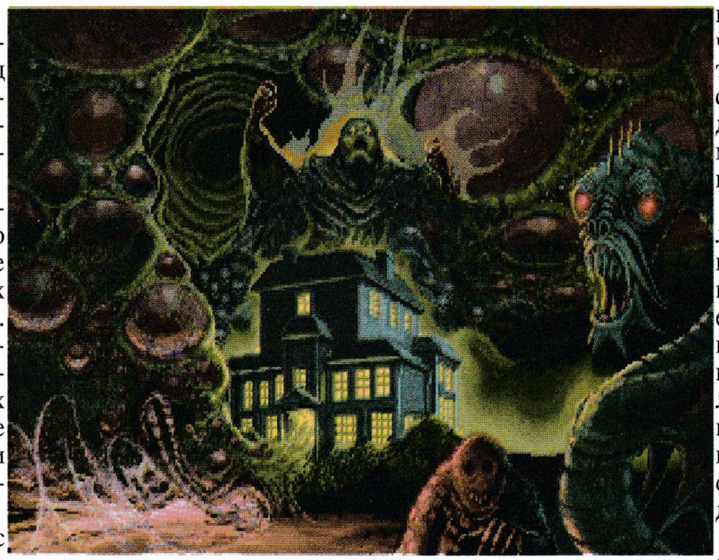
Възможно е да завършите задачата по няколко начина. Включете повече въображение в решенията си. Най-добрият и подходящ от вас ще управлява Девентри.

Планирайте своите действия.

Не бихте могли да изпълните пророчеството, Сър Грахам, без да планирате своето търсене. Създайте карта на обектите и местата, които виждате по пътя. Ще бъде добре да забележите преди всичко опасните места.

опитайте всяка посока и маркирайте всичките различни възможности. Ако не разгледате местата, може да пропуснете важни дири и необходими средства. Пътят, който трябва да изминете, е дълъг, труден и пълен с опасности. Трябва да притежавате мъдрост, за да знаете кога да спрете и да се биете и кога да избягате от по-голяма сила. Но не забравяйте - може да получите помощ от неочаквани места. Вървете сега, Сър Грахам. Вървете с думите на крал Едуард: "Върнете се с победа!"

Alone in the dark



Петък, 13 март.

Тази нощ пак сънувах кошмари, като всяка нощ през последните две седмици. Водя тези записки повече за успокоение, отколкото за архивите.

Събудих се - или поне мисля, че се събудих, защото в действителност знаех, че това е само сън. Намирах се в стая с голям прозорец. Станах, отидох до прозореца и дръпнах пердето. Видях стар бюфет и се опитах да го отворя, но вратата се счупи. Вътре имаше три предмета, които привличаха моето внимание.

Първият беше кутия с размери на грамофон, но тя нямаше фуния, а предната й стена беше от матово стъкло. Вторият предмет представяваше плоскост с много бутони по нея обозначени с букви и числа. Последният беше малка кутийка. На капака й имаше ярка рисунка, във всеки сън тя беше различна, но вътре в кутията винаги имаше малка квадратна плочка от неизвестен материал. Под нея имаше и инструкция - Сложете малката кутия върху стъклената стена и активирайте клавиатурата...

Инструкцията съдържаше и предупреждение за ужасни последици, но аз, разбира се, изпълних всичките й указания. Еха! След като направих каквото трябваше, малката кутия се изпълни с блясък и светлина. Под стъклото се появиха и почнаха да се движат миниатюрни фигури - съвсем като в един реален свят.

После видението свърши така, както свършваше винаги - протегнах ръката си зад кутията и я изключих.

Събота, 14 март.

Боже! Всичко това започна отново!

Събудих се в познатата стая с голямото усилие, за да разберете, какво открих зад него - бюфета и кутиите, които сънувах вече 15 дена.

Отново счупих прозореца и взех всичките предмети. С трепереши ръце занесох ги до леглото си. Голямата кутия и клавиатурата бяха точно като в моите сънища. Малката кутийка обаче беше различна. На капака й пишеше "Сам в тъмнината", името на известната легенда, и беше нарисуван елегантно облечен широкоплещест мъж. Да го направя или не? Дали изобщо щях да се чудя ако знаех, какво ще последва малко след това?

Сложих плочката на определеното място. Веднага разбрах, че става нещо различно от съня ми - светлините и блясъците в кутията бяха съвсем други. Под стъклото се появи познатият силует на мъжа от капака, който вървеше по коридорите на стара къща, катереше се по стълби. отваряше гардероби или се ровеше из разни чекмеджета. Фигурата беше леко стилизирана, но фонът беше съвсем реален.

Нов образ изпълни стъклото. Това вече не беше плоската , сякаш избягала от някой гроб на фараон рисунка - беше съвсем истинска фигура на човек. Можех да я видя от всички възможни ъгли. Във всяка стая се виждаше по различен начин. Виждах този човек точно срещу себе си, после го гледах отдолу, а друг път гледката се премествaше зад някакъв прозорец.

Не мога да опиша целият ужас, който изпитвах докато движех човека из къщата... Това, което прочетохте, е само предисторията на тази изпълнена с ужаси приключенска игра. Получавате записките на изчезналия полковник Лемъл орк и твърдо решавате да го намерите...

И така, играта започва. Сигурно вече се досещате, че отново се повтаря старият сценарий - вие попадате в къщата от кошмарите на полковника и ще трябва да намерите начин да се измъкнете. Това, разбира се, никак не е лесно, защото из къщата обикалят чудовища, вампири и привидения. Ще ви затруднят и многобройните логически задачи в играта (ще се улесните, ако събирате всичките свитъци и книги по пътя - в тях се съдържат иннструкции за решаване на ребусите).

Графиката и звуковите ефекти в

играта са много дообри. Както каза самия полковник, вие виждате своя герой и всички други предмети на екрана триизмерно... Музиката е подбрана много сполучливо, а чрез звуковите ефекти ще чувате даже скърцащия паркет на пода. И така, почитателите на подобни игри трябва само да купят "Сам в тъмнината" - няма да съжеляват.

INFOGRAMES

GAMES & MUSIC

An Experience The Whole Family Will Enjoy!
King's Quest V
ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER!
256 Color Version
000007004
By Roberta Williams
640K, 286 or 386 required
IBM, Tandy and MS-DOS compatibles
Supports VGA & MCGA graphics adaptors only
Hard disk or dual drive required, mouse/joystick optional. Supports Roland MT-32/LAPC-1, Ad-Lib, Sound Blaster and Game Blaster
5.25" High density (1.2M) disks enclosed
SIERRA®

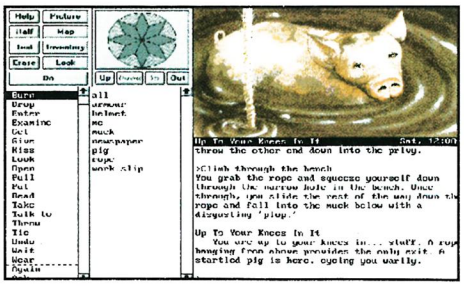
ERIC the unready

В „Неготовия Ерик“ авторът на „Приключение във времето“ Боб Бейтс отново ни демонстрира забележителен хумор. Когато младият, недоучил рицар Ерик започва да разказва на едно вълшебно дърво, какво би станало, ако той беше сър Ланселот, какво друго можеше да направи дървото, освен да се изсмее и да каже:

- Познавах сър Ланселот, работех със сър Ланселот и съм сигурен, че ти не си сър Ланселот.

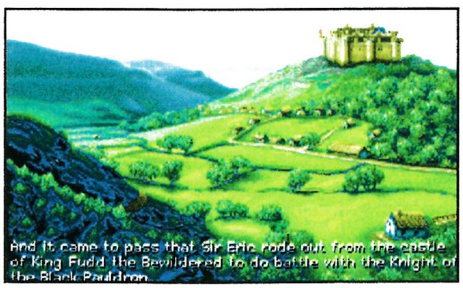
Когато се изправяте пред някоя малка къща, трябва да сте сигурни, че тя ще е бяла на цвят и може даже да се обзаложите, че в пощата ще има нещо интересно, че кухнята ще е потънала в мръсотия и че килимът в хола ще е отвратителен на външен вид. И изобщо - онзи рицар там върху крепоста не е ли французинът от романите на Монти Питън? ато четете текстовете в „Неготовия Ерик“ ще срещнете още много такива весели моменти.

Мелодичната музика (толкова очарователна, колкото и в другите игри на Legend), топлите цветове в графиките, обичайната защита от пиратско копиране, кутията на играта в стил Борис Валево (разбира



се, направена като пародия) и „официалната помощ“ в книжката към играта, много хумор - въпреки, че на Legend's хуморът обикновено не им е най-силна страна.

Всъщност Ерик не е толкова неподготвен, колкото некоординиран и останал без късмет - от онези западнали странстващи рицари. Неговата голяма слава е победата над Руби Голдберг - по време на играта вие сигурно даже ще съжалите, че тя не е включена в играта. „Неготовия Ерик“ се базира на известните на всички приказки, където трябва да намирате и да побеждавате огромни митологични същества и да спасявате отвлечени при-



нцеси.

Тази игра е направена не просто да се посмеете, както би станало в повечето компютърни игри. Тя е тиха, всичките цели са ясни и даже когато срещате най-сложните загадки, вие ще се чувствате така, сякаш някой ви гъделичка. Много често компютърните игри изтощават ни и разочароват, затова подобни игри, които ни дават поне малко енергия, са истинско съкровище.

Няма сложни задачи в играта или поне преди 6-ия ден (цялата игра е 8 дена).

Независимо от това, каквато и да е логиката на решенията, пъзелите ще ви отнемат точно толкова време, че нито да ви омръзнат, нито да съжелявате, че са минали твърде бързо. Неприятно е само когато трябва да оставиш неразрешена загадка за следващия ден, когато вече ще се натрупа твърде много - жалко, че след „Приключение във времето“ Боб Бейтс не е решил този проблем.

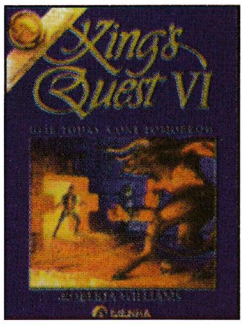
Познатия интерфейс на Legend's присъства и тук. Както и на другите тяхни игри, в горния десен ъгъл е разположена графиката, под нея е прозорецът с думите, които се из-

писват, а от лявата страна са разположени списъците с глаголите и прилагателните, които можете да използвате - истински помощен наръчник.

Играта има и недостатък (тези, които са го забелязали, сигурно често играят на приключенските игри на Lucas Art) - това, че не можете да избирате думите си и следователно играта върви по един определен сценарий. По този начин не можете да изпитате максимално удоволствие при търсенето на разрешение в историята.

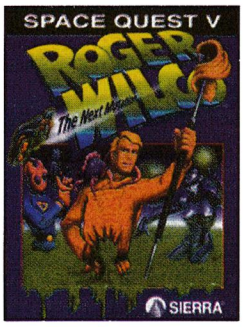
LEGEND

TOP 10 GAMES



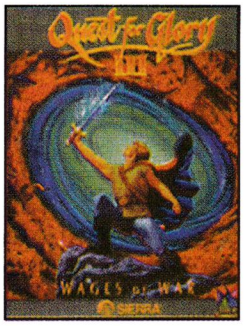
1. King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow

Това сложно, заплетено и смело приключение е продължение на най-популярната серия в историята на компютърните игри. И начинаещите, и най-опитните играчи ще открият множество нови предизвикателства. Изходът от играта зависи от изобретателността и комбинативния ви ум.



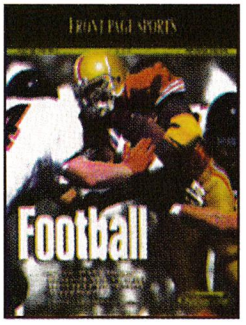
2. *Space Quest V: the Next Mutation*

Кой не е играл някой епизод от Space Quest и не е запознат с действието което се развива в него. Ако не сте играли ви препоръчваме да се запознаете с предишните игри преди да започнете да играете Space Quest V. Премеждията в космоса, сблъсъкът с нови планети и галактики ще винакарат да преживеете много незабравими мигове.



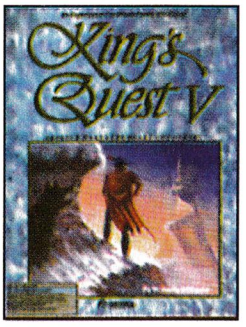
3. *Quest for Glory III: Wages of War*

В тази игра ще се срещнете с вашия любим герой от Quest for Glory, който този път ще се представи пред вас в новия си образ. Ще можете да се превъплатите по ваш избор в магьосник, боец или крадец. Над Тарна е надвиснала опасност. Съдбата на кралството е във вашите ръце.



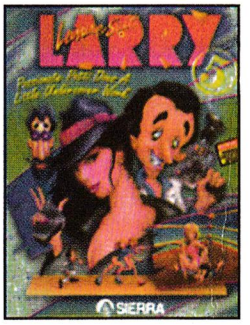
4. *Front Page Sports: Football*

В тази най-нова компютърна игра изключително успешно се съчетават стратегията, точните правила и реално пресъздадени действия на играчите във футбола. Ще можете да се потопите в света на футбола от купуването на играчи до вкарването на голове. Можете да играете както полузащитник, треньор или мениджър. Това е един от най-добрите спортни симулатори.



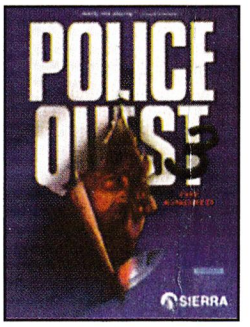
5. *King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder*

Незабравимо, богато илюстровано с анимации е новото приключение на Sierra. Кралското семейство изчезва! С помощта на един стар магьосник и говореща сова вие ще се срещнете лице в лице със загадките на тъмната гора, стръмните планини, една гореща пустиня и един злокобен океан, докато се опитвате да спасите кралското семейството.



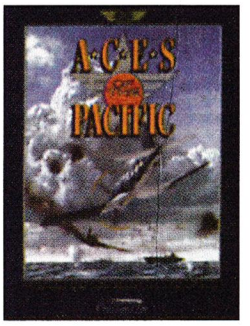
6. *Leisure Suit Larry V: Passionate Patti Does a Little Undercover Work*

Страстната Пати е сред най-добрите тайни агенти на ФБР. Лари играе второстепенна роля в евтино шоу: "Най-еротичните Американски видео филми". Помогнете на Лари и Пати да се справят с организираната престъпност, ФБР, музикалната индустрия и конгреса на САЩ в една пикантна смесица от секс, наркотици и рок-енд-рол.



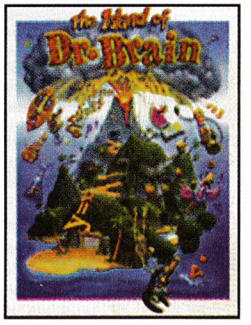
7. *Police Quest III: The Kindred*

Безумие, жестокост и странни ритуални убийства царят навсякъде. Познати актьори от видео-филмите придават на играта автентичност. Докато патрулирате из мръсните улици на градските гета ще се сблъскате с истински полицейски ситуации. Играта подлага на изпитание вашите умения да ръководите съдебни следствия и лабораторни експертизи.



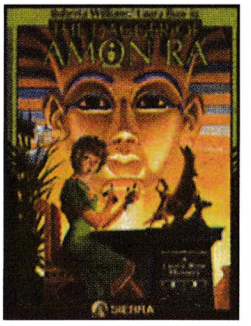
8. *Aces of the Pasific*

Тази динамична игра ви пренася на брега на Тихия океан по време на Втората световна война, над земни цели и въздушни сражения. Две могъщи нации се срещат в един съвсем нов тип сражение. Вие ще управлявате самолет и ще воювате с оръжия, точно такива, с каквито са боравили завоевателите на въздуха през Втората световна война.



9. *The Island Of Dr. Brain*

Чудатият и изобретателен Доктор ви отвежда на своят малък остров по следите на една огромна електрическа батерия. По пътя ви очакват безброй научни, математически, езикови и логически загадки. Многобройните интересни ситуации крият в себе си неизчерпаеми варианти и подканват към оригинални решения.



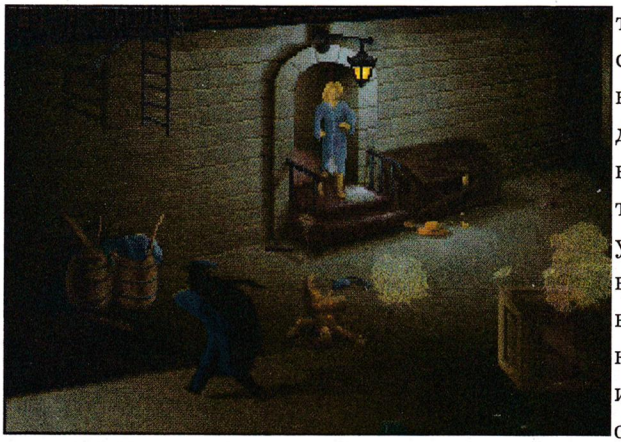
10. *Laura Bow: the Dagger of Amon Ra*

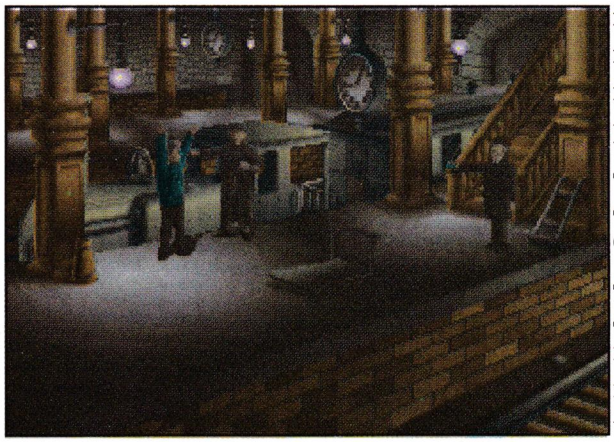
Попадате в шеметния вихър на 20-те години. Ерата на джаза, момичетата и убийствата. Неопитната репортерка Лаура е по следите на откраднат египетски кинжал. С нея ще се промъквате през кънтящите коридори и стаи, подобни на пещери в един Ню Йоркски музей. Но внимание! Находчивият и изобретателен крадец, а и хладнокръвен убиец, може би е по петите ви.

FOCUS

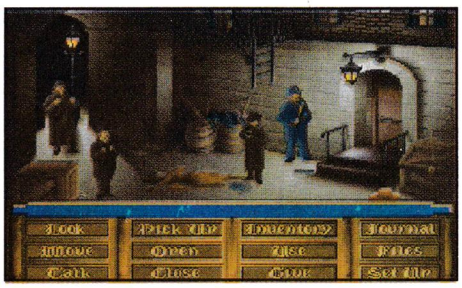
THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Първо музиката: вълнува]а, необикновена. После бавно идва картината: обгърнатият в мъгла Лондон. Привечер е, 1888 година. Карета минава по покритата с локви улица; светлинки играят зад грижливо затворените прозорци; Биг Бен се извисява в мъглявата далечина. Сцената се премества: намираме се в уличка край театъра. Котка минава небрежно по захвърлените кашони и бута бутилка- тя се чупи. Убиецът пресича алеята, загърнат в палто, крие се зад контейнер. Лицето му не се вижда ясно, когато си пали цигара. Появява се и жертвата- красивата млада актриса Сара Карует. Търси нещо в чантата си. Убиецът изскача от скривалището си. Сара го вижда, но вече е твърде късно. Следва драматична картина с викащо момиче. Действието се пренася на Бейкър Стрийт. Полицай чуква на една врата - носи бележка с молба за помощ от инспектор Пастрод до Шерлок Холмс. Тези кадри не са от филм. Това е анимационната притурка към приключенската игра на Electronic Arts "Изгубените записки на Шерлок Холмс". В "Изгубените записки" вие, тоест Шерлок Холмс, ще трябва да посетите най-различни места докато търсите доказателства и информация за случая. Всеки път, когато тръгвате от някоя сцена, виждате карта на викториански Лондон с икони на местата, които можете да посетите. Колкото повече улики намирате, толкова повече икони се появяват на картата и толкова повече се заплита играта. Съвсем скоро откривате, че това, което в началото изглежда като убийство на Джак Изкормвача, всъщност е нещо съвсем друго. За щастие тази игра е толкова лесна, че още след първото пускане няма да се нуждаете от книжката и. Единственият път при който трябва да използвате клавиатурата, е при записването на играта, през останалото време ще ви трябва само мишката или джойстикът. На долната третина на екрана е разположено менюто с командите. Чрез него също можете да видите предметите, които носите, или записките, които доктор Уотсън вече е написал по случая. На горните третинки на монитора е мястото на действието. За да разберете игра като тази, трябва да разбирате света на Шерлок Холмс. Много приключенски игри отделят внимание само на проблемите на самото действие и не се занимават особено със света, в който то протича. Но хората не четат романи за Шерлок Холмс, само за да разберат кой е убиецът. Това, което искаме като четем историите му, е да попаднем поне за малко в атмосферата на неговия особен свят



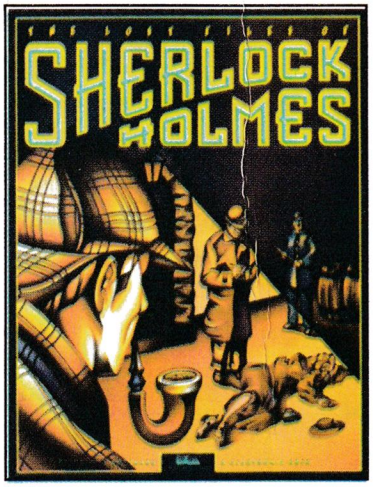


на виновните, заподозрените, мъждивата светлина на фенерите и далечните писъци на локомотиви. Решаването на задачата е само една малка част от онзи свят, от който са минали само 100 години, но той ни се струва толкова далече, сякаш става дума за средновековието. Създателите на "Изгубените записки на Шерлок Холмс" са разбрали тези нужди - докато тече действието ще изпитате възхищение от дълбочината на всички детайли. Само като пример, когато отидете на най-прочутия в света адрес Бейкър

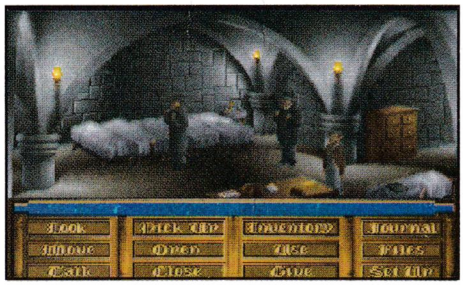


Стрийт 221, вие ще се потопите в познатите от книгите владения на детектива. Страдивариус, инициалите VR продупчени в стената от Холмс с револвер, апаратът за газирани напитки, масата - лаборатория, портретът на Хенри, Лорд Бичър - всичко това е там, понякога даже по-добре нарисувано от предметите, нужни за играта. Както мечешката кожа на пода например. Цялата тази илюзия се допълва от разговорите с другите герои. Командата за говорене предлага анимиран и много подробен портрет на всички събеседници и извиква диалогов прозорец, от където можете да направите избор за думите си. Някои герои отговарят с желание, други пък трябва да бъдат накарани. В кръчмата даже ще намерите посетител, който казва, че ще ви отговори само ако го биете на "Дартс" (това е самостоятелна игра). С когото и да говорите обаче, всички думи ще са във викториански стил и ще подхождат на героите. Играта е пълна с герои и места, добре познати на почитателите на Шерлок Холмс. Вие ще се срещнете и разговаряте с инспекторите Грегсън и Ластард, със стария Шърман и неговото куче Тоби, с Уи-

гинс - водача на бездомни деца. Можете да се разхождате по Бейкър Стрийт, или да посетите Скотланд Ярд, Ковънт Гардън или да се отбиете в тютюневия магазин на Брадли. При всичките си добри качества, играта "Изгубените записки на Шерлок Холмс" не е за нетърпеливите. Тя изисква внимателно наблюдение и много мислене, за да можете да хванете тънките



нишки на случая. Колкото по-далече стигате в играта, толкова по трудна става тя (Electronics Arts предоставят денонощна помощ по



телефона за по- нетърпеливите). Важно е също, че ако инсталирате всичките и възможности тя ще заеме 29 MB дисково пространство - повече, отколкото някои биха си позволили за игра. Можете да я инсталирате само на 15 MB, но тогава ще върви по-бавно. Музикалните ефекти също допринасят за приятната атмосфера, но ще ги чуете само ако имате и музикална платка.

Ще се радваме ако ни изпращате вашите препоръки и предложения за всичко свързано с нашето списание.

КОНКУРС НА РИСУНКИТЕ

Участвайте в нашия конкурс. Направете карикатура от игра по ваше желание, като спазите следните изисквания -да е с туш, на бял картон с размери 8-10 см.
Най-сполучливите ще побликуваме, а най-добрата за броя ще получи специална награда.

HINT BOOK

Прочетете игрите, които ви предлагаме и изберете една от тях, която имате желание да публикуваме.
Зачертайте квадратчето ☑ пред нея и ни изпратете талона.

- ☐ King's Quest I, II, III, IV, V or VI
- ☐ Space Quest I, II, III or IV
- ☐ Police Quest I, II or III
- ☐ Leisure Suit Larry I, II, III or V
- ☐ Colonel's Bequest I or II
- ☐ Conquest of the Long Bow
- ☐ Eco Quest I or II
- ☐ Quest for Glory I, II or III
- ☐ Heart of China
- ☐ Martian Memorandum
- ☐ Rise of the Dragon
- ☐ Sherlock Holmes
- ☐ Monkey' Island I or II

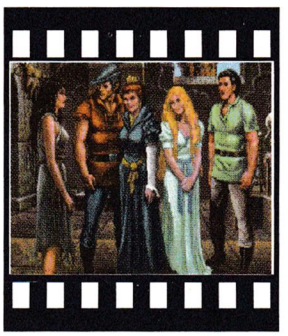
TOP 10 GAMES

Направете класация на 10 игри по ваш избор и ни я изпратете. Според писмата ви ще направим класацията за следващия месец.

✉ София 1199
П.К. №15 за
Games & Music

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....
6. .....
7. .....
8. .....
9. .....
10. .....

ГРАДА НАГРАДА НАГРАДА НАГРАДА НАГ



Предлагаме ви чудесната възможност да спечелите - аудио касета със избрани мелодии от компютърни игри, демонстрационна дискета с най - нови игри или **ГОЛЯМАТА НАГРАДА** - играта №1 в класацията TOP GAMES за месеца.

Условията на играта са следните. Ние ви предлагаме 6 снимки. Вие трябва да познаете, кои от тях са от една игра, да ги изрежете и залепите върху лист, като спазвате последователността им в играта. Изпратете ги до 20 октомври, за да участвате в томболата. Тези, които в три последователни броя ни изпратят верни отговори в срок , ще участват в разиграването на ГОЛЯМАТА НАГРАДА.

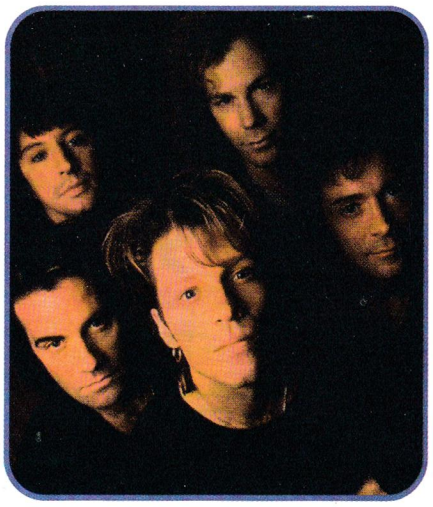
Bon

За рока е нужно вяра

JOVI

Групата от Ню Джърси "Бон Джоуви" отново е на върха след четиригодишно прекъсване. Последният им албум "Запази вярата" спечели сърцата на почитателите им и се изкачи високо в класациите. Носеха се слухове, че групата се е разпаднала след като и солистът Джон Бон Джоуви, и китаристът Ричи Самбора издадоха соло албуми. Но петимата от бандата отново са заедно и през пролетта на 1993 година предприеха европейско турне, за да рекламират албума си.

Доволни от новия си успех, Джон и Ричи дадоха интервю за "ЕМ ТИ ВИ", което бе посрещнато с изключителен интерес, защото е първото им голямо интервю от повече от година. "Никога не сме били претенциозни, сподели Ричи Самбора, не обичаме големите ли-



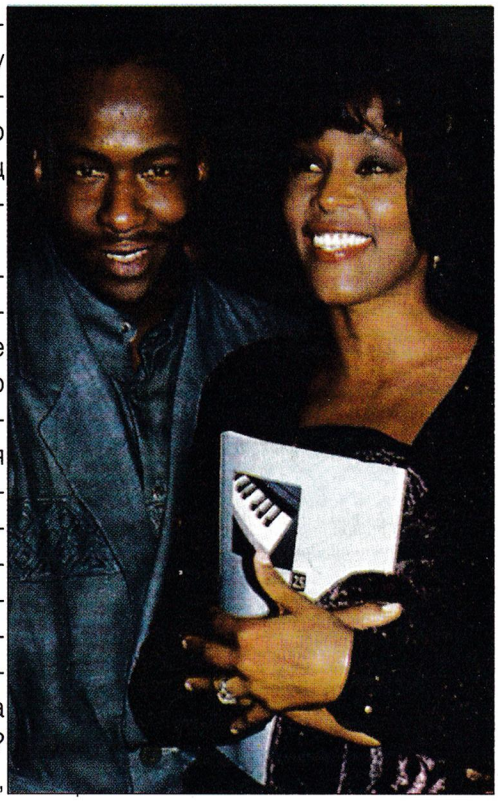
музини, бодигардове, антураж и се стремим да бъдем близо до тези, които ни обичат, а това е нашата публика". Да си "недосегаем" в музикалния бизнес, значи да загубиш любовта на публиката, да се възгордееш до такава степен от успеха, че да не си в състояние да се "приземиш" отново - каза на зрителите на "ЕМ ТИ ВИ" Ричи Самбора, а Джон Бон Джоуви сподели за преживяванията си през годината, когато "си е взел почивка от музикалния бизнес". Според него, всеки човек има нужда да си отдъхне, да попътешествува без никакви сериозни ангажименти, ей така, за удоволствие. "Пътешествието ми из много градове на Съединените щати на велосипед не само ми достави удоволствие - нещо повече, то ме обогати душевно, спечелих нови приятели, добри хора, запознах се с традициите на много малки градчета с богата история. Истината е, добави Джон, че сигурно има наймалко 50-тина по добри от мен певци, композитори на рокендрол, има и 50-тина по-добри китаристи от Ричи Самбора, но когато петимата от "Бон Джоуви" сме заедно се получава такава стиковка, която прави групата незаменима, защото нас ни свързва не само музиката, свързват ни спомените, вечерите прекарани заедно в стария автобус, обикаляйки кръчмите, където изнасяхме първите си концерти. Нищо не се е променило- е, само дето кръчмите са станали по-големи - те

вече
са стадиони, защото само там могат да се поберат многобройните ни почитатели". "И нищо не сме правили за пари - добави Ричи, защото може да имаш много пари и да не си щастлив, да нямаш приятели. Любовта, щастието, приятелството не могат да се купят с всичките пари на света, сподели той, а Джон Бон Джоуви обясни така името на албума "Запази вярата": "Вярно е ,че светът, в който живеем, не е най-добрия - има войни, глад, мизерия,СПИН,тероризъм и още много лоши неща, но според нас важното е да не изпадаме в песимизъм, а да запазим вярата, че един ден всичко ще се промени и че всички ще заживеем по-добре. Разбира се, за да стане това, са нужни огромни усилия, дори и тези на рокендрола, на добрия стар рокендрол, който ще е вечно жив, докато има вяра".

ДАЖЕ КАТО "ВСЯКА ЖЕНА" УИТНИ НЕ МОЖА ДА ОБУЗДАЕ БОБИ

Около сватбата на Уитни Хюстън и Боби Браун "официалните сведения" бяха противоречиви и дори надделя мнението, че двамата носители на "Грамми" всъщност не си подхождат. Независимо от това двамата се разбираха отлично и "оставиха на сухо" всички, които бяха сигурни, че точно тази сватба няма да се състои никога.

Френското списание "Voici" публикува "тайните" на семейството преди сватбата и писа, че Уитни Хюстън най-после е намерила обувки за своите крака. По време на церемонията на ръката и блестял пръстен за 100 хил. франка, подарен и от любимия Боби Браун. Уитни казала "да" в бяла дантела, забравяйки гнева си за всички любовни афери на Боби. Статията като че иска да внуши, че бракът им е крепен само на сексуалното привличане между двамата и всъщност е "договор, обезпечаващ финансово Боби Браун и освобождаващ Уитни Хюстън от определението "лесбийка".



Според "Voici", посред приготовленията за сватбата, Уитни разбрала, че Боби ще става баща за 4-ти път. По това време той записвал новият си албум във Вирджиния Бийч, където бъдещата му съпруга го потърсила по телефона и му поискала обяснение за поредното му увлечение, в случая - с 18 годишната Ла Крейша Робинсън, което завършвало с появата на дете. "Кога ще спре това? Всеки път, когато се обърна,

Вторият ренесанс на Дюран Дюран

След премиерата на новия компактдиск, те готвят и световно турне.

Дали това е второто раждане на състава и едно ново начало за "Дюран Дюран" ще покаже времето, но че нещата можеха само да се подобрят бе ясно още преди три години, когато албумът "Liberty" бе отхвърлен от критиката и публиката и бе обявен едва ли не за надгробен камък на историята им.

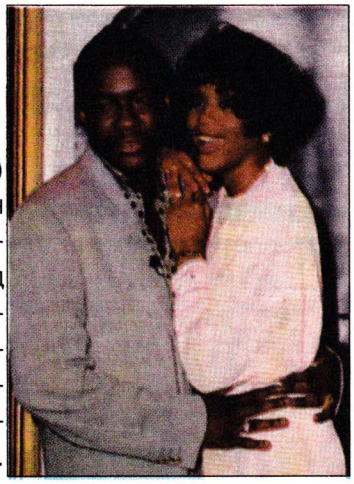
А началото бе блестящо. Едва ли имаше по-яркі звезди от тях на Острова през първата половина на 80-те години. С първите си три албума те направиха светкавична кариера в родината си. Изисканият ню уейв, допълнен с романтични моменти, приятният незаангажиращ ритъм и дивото им поведение на сцената, мнозината хитове, съпровождани почти винаги с активни видео клипове - всичко това направи от квинтета суперзвезди. "The Reflex" от май '84 и "A View to a Kill" от '85 бяха последните големи видео клипове на "Дюран Дюран" в оригиналния им състав, който достигна върховете на световните класации. Последвалото разединение през 1985г. роди два състава - "АРКЕДИЯ" /на Саймън, Ник и Роджър/ и "ПАУЪР СТЕЙШЪН" /на Анди и Джон заедно с Робърт Палмър/, които просъществуваха толкова, колкото да запишат по един албум. Специалистите оцениха "ПАУЪР СТЕЙШЪН" по-високо, но бъдещето му беше невъзможно поради разностранните интереси на музикантите и желанието им за нови солови изяви.

Още на следващата година се заговори за реформирането на стария "Дюран Дюран" и то стана, но не така, както си го представяха техните фенове. Албума "Notorious" излезе през ноември 1986г. и впечатли с едноименния хит, който достигна до второ място в Щатите и до седмо в Англия,

ти се срещаш с младо момиче, което неизменно забременява. Рекордът на "Гинес" ли подобряваш?"

Боби станал баща за първи път на 17 години, а има и още две незаконни деца от приятелката си от детинство Ким Уорд. "Това, което е направено е направено. Ти си тази, която обичам", казал Боби на Уитни.

На нея и струвало много да му прости и го понесла толкова тежко, че през март м.г., когато била бременна от 5 седмици, загубила детето. И въпреки това певицата обявила годежа си с чернокожата рап звезда. Авантюрите на Боби били приключели, а мълвата за хомосексуалните отношения между Уитни и асистентката и (нещо средно между мениджър и секретарка) Робин Кроуфърд станала неоснователна.



Двете жени от любовния триъгълник живеели заедно и Робин "бдяла" над Уитни както тигрица. Когато Уитни показвала все по-голямо предпочитание към компанията на Боби, у Робин се появила силна неприязън към Уитни. Тя, която вече успяла да раздели Еди Мърфи и Уитни, обвинила Боби, че е нещастно жиголо, което се стреми към парите на "спорната" амазонка. Вдигнала страхотен скандал, но Боби не се предал. Компромисът бил направен между Уитни и Боби: в брачния им договор е включена каузата, която гласи че при евентуален развод Боби няма да получи нито долар от "хазната" на Уитни.

Днес семейството, преминало през толкова препятствия, е щастливо, но близките на Уитни са скептично настроени и неспокойни за бъдещето на брака. Той обаче е скрепен с най-хубавото, което може да се случи на двама обичащи се млади съпрузи. На 4 март т.г. в 11,38 ч. се роди момиченцето, което Уитни очакваше. Нарекоха го Боби Кристина Хюстън-Браун. А самата певица казва: "Хората, които не разбират, че всяко дете е чудо, не трябва да живеят на тази планета". Ако и Боби го разбира - всичко е наред!

и даде отличен старт за едно ново начало на състава. Триото, включващо Саймън, Ник и Джон и допълнено от Стив Фароун успя да възвърне старата слава на "Дюран Дюран".

През 1988г. никой не бе повярвал на прогнозата, че повече от четири години "ДЮРАН"-ите няма да имат нов запис достигнал до "топ тен". През февруари т.г. новият им сингъл "Ordinary World" скочи в американския ТОП 10. Дали е само съвпадение, че това стана точно 10 години след като първият хит на "ДЮРАН ДЮРАН" в САЩ "Hungry Like A Wolve" направи същото? Сега, Саиман Ле Бон, Ник Роудс, Джон Тейлър и китаристът Уорнън Капарулу ни изненадват с нова поредица от изключителни парчета. 18-те месеца, през които не са записвали, са им позволили да съберат песни за два албума. Но засега на пазара в САЩ, в края на февруари излезе само един нов албум. Работата по компакдиска им е отнела близо 6 месеца, през които са записали само нови песни. Роудс е на мнение, че прекалено много са в момента кавърверсиите на хитове от 60-те и 70-те години. А баладата "Ordinary World" е вече любимата песен от новия компакдиск за Саймън Ле Бон. Нейният поетичен заряд иска да накара хората да се замислят за важните неща в живота и може би затова самият Саймън пее толкова вдъхновено, като че ли казва молитва. Песента достигна само до 6-то място в британския чарт, но мисля, че първото място на албума е гарантирано.

"ДЮРАН ДЮРАН" ще предприемат и голямо турне още тази година- първо в Англия, а после в Дубай, ЮАР, Южна Америка и Щатите. Имат намерение да изнесат и концерт в Москва, а от средата на лятото започва Европейското им турне.

Небесата помагат на Лени Кравиц

След като наскоро написа песните за новия албум на французойката Ванеса Паради - изкусителката на безброй сърца, после свири в новоиздадения опус на Мик Джагър "Wandering Spirit", Лени Кравиц се захвана сериозно с очаквания от него милионно-тиражен албум- естествено продължение на "Mama Said". Той сам свири на всичките инструменти в диска... и, разбира се, сам го издава. Този път той не прие никакви гости в звукозаписното студио /спомняте си, че за последния албум Лени беше поканил Слаш от всички знаете името на бандата/. Въпреки това си свърши работата перфектно и резултатите не закъсняха.

След Коледната ваканция на Бахамските острови Лени ще посети Великобритания, където го очакват концерти и... няколко награди, после ще тръгне на турне в Япония, Европа и Щатите.

Чернокожият любимец не забрави и приятелите си от "Аеросмит", за които написа две песни за четвъртия им пореден албум.

Краят на ледниковия период

Шаде! Тя беше изолирана, отречена и забравена. Сега със "Love de luxe" тя показва, че не е стигнала края на кариерата си.

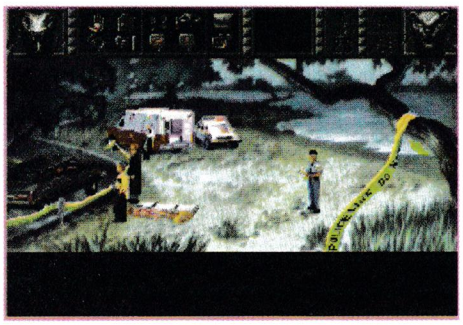
Шаде се усмихва - тя е едно истинско чудо. Смятат я за недостъпна и студена, тип "Така красива, а така студена!" Госпожа Аду, обаче, се е разположила на кушетката във фоайето на най-луксозния хотел в Мюнхен, облечена в дрехи тип неглиже. Усмивката и е широка и неотразима. "Добре е, че новият ми албум се харесва, казва тя с облекчение, "в противен случай с мен щеше да бъде свършено"...

"Love de luxe", четвъртият по ред албум на Шаде, трябва да се слуша след здрачаване. Музиката и и преди всичко леко направените аранжименти, се размиват на дневна светлина. Но песните, девет на брой, са всичко друго, само не приспивни. Те са в стил британски соул, при това от най-благородния. Продуценството е перфектно. "Аз сама бях продуцент", подчертава с гордост Шаде. Дали е професионалистка? Тя се колебае в отговора: "Да. Не... Все пак - да! Всичко, с което се захвана, трябва да докарам до 100 процента. Иначе не ми доставя удоволствие."

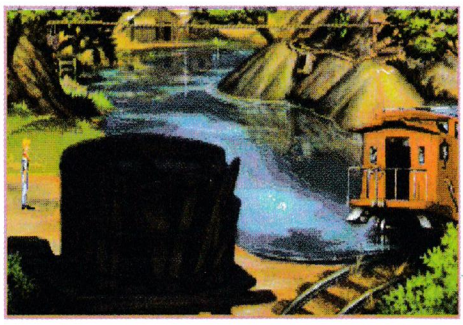
Тя се нуждае спешно от успеха, защото образът на студена красавица и е навредил твърде много. Бумът и беше през 1984г., когато юпитата направиха първите си милиони, наричаха питиетата с разпънати над чашите чадърчета "Cool" и слушаха "Smooth Operator" в "Бенц - Кабрио". Техаресват Шаде, защото тя звучи твърдо култивирано. "С всичко това днес не може да се направи нищо,- казва,- Шаде това е една друга, отминала вече действителност". С края на юпитата залязва звездата на Шаде. Писнало и е от журналистите, които почти успяха да я изхвърлят от музикалните магазини. "Първо полагат усилия, за да те изградят, а когато започнеш да продаваш плочи, те срязват. Ако хората искат да те унищожат, по-добре е да не им помагаш в това". Дали английските критици ще се опитат да я разнищят отново?

В СЛЕДВАЩИЯ БРОЙ

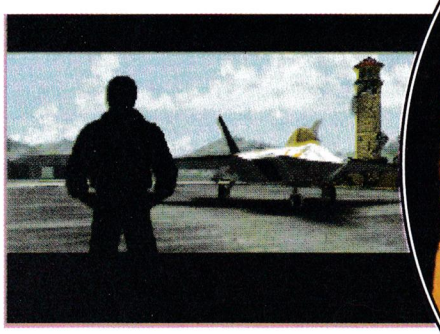
Marky Mark and the funky bunch



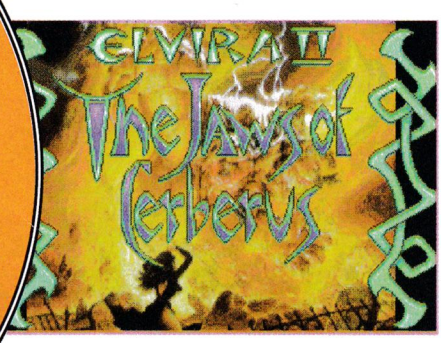
GABRIEL KNIGHT
SIERRA ON-LINE



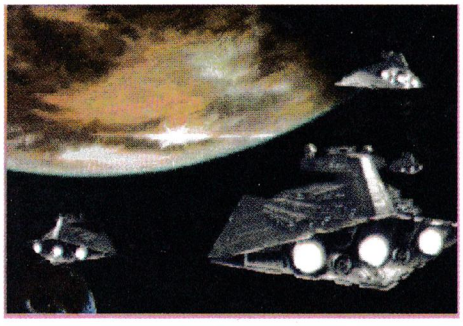
FREDDY PHARKAS
SIERRA ON-LINE



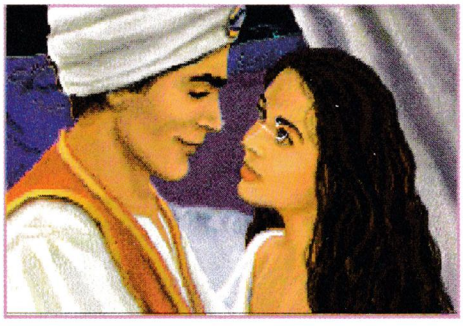
STRIKE COMMANDER
ORIGIN



ELVIRE I AND II
ACCOLADE



X-WING
LUCASARTS



PRINCE OF PERSIA II
BRODERBUND

KING'S QUEST II
SIERRA ON-LINE

GAMES & MUSIC

"GAMES & MUSIC" Е
СПИСАНИЕ
ЗА ИНФОРМАЦИЯ, РЕКЛАМА
И РАЗВЛЕКАТЕЛНО ЧЕТИВО

ГЛАВЕН РЕДАКТОР
Кирил Гяцов
ЗАМЕСТНИК ГЛАВЕН РЕДАКТОР
Трифон Гяцов
КОМПЮТЪРНИ ИГРИ
Владлен Ненков
МУЗИКА
Харалампи Аничкин
ХУДОЖНИК
Добрил Андреев

АДРЕС: София 1199 П.К. №15 списание 'Games & Music'

Цена 19,90 лв. ISSN 1310-0904

RAIN

MADONNA

I feel it, It's Coming...

Chorus:
Rain
Feel it on my finger tips
Hear it on my window pane
Your love's coming down like
Rain
Wash away my sorrow
Take away my pain
Your love's coming down like
Rain

When your lips are burning mine
And you take the time to tell me how
you feel
When you listen to my words
And I know you've heard,
I know it's real
Rain is what the thunder brings
For the first time
I can hear my heart sing
Call me a fool but I know I'm not
I'm gonna stand out here on the moun-
tain top
'Til I feel your

Chorus

When you looked into my eyes
And you said goodbye
could you see my tears?
When I turned the other way
Did you hear me say
I'd wait for all the dark clouds bursting
in a perfect sky?
You promised me when you said good-
bye
That you'd return when the storm was
done
And now I'll wait for the light,
I'll wait for the sun
'Til I feel your

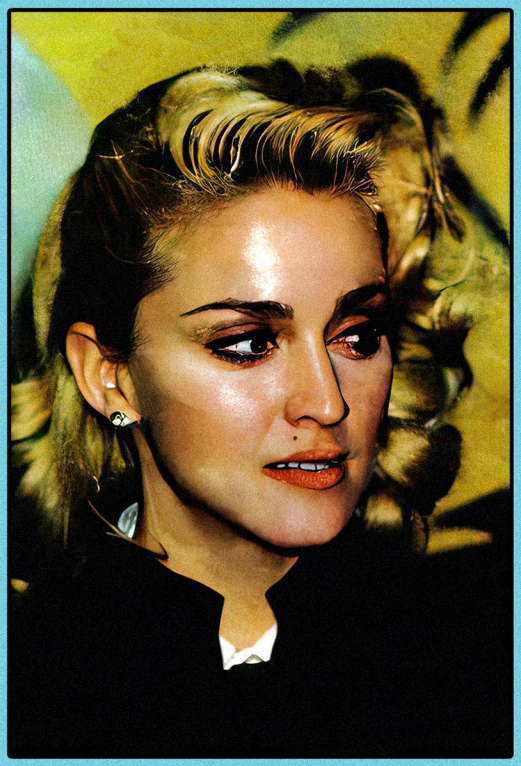
Chorus

Here comes the sun!
Here comes the sun
And I say, never go away

Waiting is the hardest thing
It's strange I feel like I've known you
before
And I want to understand you
In the dream of you
More and more
With all my heart and my soul
When I'm with you
That by sheer force of will
I feel like a magical child
I will raise you from the ground
Everything strange
And without a sound, you'll appear
Everything wild
And surrender to me,
To love

Rain is what the thunder brings
For the first time
I can hear my heart sing
Call me a fool but I know I'm not
I'm gonna stand out here on the moun-
tain top
'Til I feel your

Rain

I feel it,
It's coming
Your love's coming down like
(repeat)

Chorus (repeat)